



総務省

Ministry of Internal Affairs  
and Communications

## 地域人材ネット

地域資源を活用した官民連携によるまちづくり

浦野 宣幸 ( うらの たかゆき )

株式会社ソーシャルマーケティング 代表取締役



### ○ 登録者情報

所在地

埼玉県富士見市

## 略歴

### 1. 株式会社わらび座(2003年4月～2014年5月)

秋田県を拠点に全国各地の民族芸能をベースとしたオリジナル・ミュージカルを創造する劇団において、全国公演営業部関東事務所部員からキャリアをスタート。その後全国公演営業部長、制作部長、営業制作局長、執行役員を歴任、全国各地の自治体、公立文化施設、学校、法人、商工会議所、観光協会等と連携して地域の文化資源を活用した地域発信型のオリジナル・ミュージカル作品を創造、全国各地で公演活動を行う。代表的な舞台作品として、足立区教育委員会と提携した「銀河鉄道の夜」、新宿区と共同制作した「火の鳥 鳳凰編」「アトム」、JA協賛の「おもひでぼろぼろ」、全国宗教連合会後援の「ブッダ」等で舞台制作の責任者として創造活動を行う。営業責任者としては、全国各地で支援者を開拓し、実行委員会を組織化、また全国各地の公立文化施設とも提携し、年間約1600回の公演活動を行った。その後、劇団が経営するホテル・飲食施設・劇場など観光領域においても事業責任者となり、劇団の主な収益部門である全国公演事業、劇場事業、観光事業を統括。さらに愛媛県東温市において地元企業との共同経営劇場「坊ちゃん劇場」の代表取締役として劇場経営に従事。その他外務省や文化庁の支援を受け日中国民交流友好年40周年記念事業として「アトム」中国公演(甘粛省)や、日越友好40周年記念事業として「遠野物語」ベトナム公演(ハノイ市、ホーチミン市)も手掛けた。

### 2. 一般社団法人日本女子サッカーリーグ事務局長補佐(2014年6月～2015年7月)

日本女子サッカーリーグの事務局長補佐として、全国各地で地域に密着した数十のスポーツクラブチームが加盟するリーグの理事会運営や、経営コンサルティング、規定整備、会場整備・自治体連携などを行う。また全国各地で開催されるリーグ主催試合180試合の運営管理や、オールスター戦、U15リーグ、国際クラブサッカー選手権大会の運営管理、スポンサー開拓などを行う。

### 3. 株式会社西武ライオンズ(2015年8月～2016年5月)

野球が持つ機能的価値や経済的価値、情緒的価値について、地域の公共課題を解決する価値として転換し、企画化することで、埼玉県及び埼玉県内の11市町村との連携協定を実現。(フレンドリーシティ。現在は約60市町村まで拡大中)また、群馬県前橋市などと連携してスポーツツーリズム事業を推進、前橋の定期開催を実現。観光エージェントや地元商工会と連携して野球観戦者の地域内循環を目的とした滞在型企画を実施。

### 4. 株式会社ムーミン物語(2016年5月～2018年7月)

西武グループも関与するテーマパークにおいて、西武グループや飯能市、埼玉県と連携して埼玉県内エリア全域で集客することを目的とした事業開発や交通インフラの整備等に携わる。地元観光協会や大学との連携協定の締結や、埼玉県と観光分野における連携協定を実現。産学官連携によってパーク来園者のエリア内回遊を目的とした事業開発、企画開発などを行う。また埼玉県の「水辺空間の活用事業」において、飯能市の飯能河原利用調整協議会委員に就任。さらに2018年教育指導要領の改訂に伴い、「主体的・対話的で深い学び」に応じたアクティブ・ラーニング型自然体験学習企画を開発実施。

## 著書・論文等

## ○ 地域資源を活用した官民連携によるまちづくり

### 取組の内容

埼玉県・東京都を拠点に、全国各地の地域資源を活用した地域ブランドづくりを軸に観光振興、芸術振興、スポーツ振興などまちづくり・地域づくりに取り組んでいます。

地域のアイデンティティーを掘りおこして、地域コミュニティの形成に寄与し、官民連携で地域を活性化させる仕組みの構築に強みを持っています。地域資源が持っている価値を、独自性を持ったブランドとして磨き上げて、成果指標を設定しながら市場の選定やターゲティング、ポジショニングまで上流から下流まで並走いたします。

2020年からは会社を設立して、経営コンサルティングとシステム開発の会社を運営しております。全国各地の自治体や中小企業、スポーツ競技団体などでブランド戦略の構築やマーケティング支援などを行っております。

2022年からは、「二拠点・移住」促進の取り組みにも従事して、自治体と二拠点・移住意向者のマッチングサイトの経営に参画しております。(一社)移住・交流推進機構とも連携して推進しています。



西武ライオンズ自治体連携（西武ライオンズHPより）



遠野市観光施設のブランドづくり支援

### 実績

2003年-2014年：株式会社わらび座において、舞台芸術作品を全国各地で年間約1600回公演、年300万人が来場

2012年：日中国民友好40周年記念甘肅省公演(計8回)

2013年：日越友好40周年記念ハノイ、ホーチミン公演(計5回)

2015年：プロ野球「西武ライオンズ」において、自治体との包括的連携協定を締結(埼玉県、埼玉県内15市町)

2016年-2018年：ムーミンのテーマパーク「メツァ」において、地域と連携した企画開発、集客

2018年-2020年：卓球リーグ「Tリーグ」において、全国各地の自治体と連携、年間90試合開催

2020年～：スポーツ庁 NTC競技別強化拠点 7人制ラグビー機能強化ディレクターに就任。地域資源を活用した医科学連携による競技力向上の仕組みづくりをおこなう

2020年-2023年：広島県福山市戦略推進マネージャーに就任、福山城築城400周年記念事業プロデューサー

2023年～：広島県福山市シニアマネージャー就任

2023年～：2拠点・移住者と自治体のマッチングサイト「2拠点・移住ライフ大学」サービス開始。全国140自治体が参加

### 工夫した点や苦労した点

地域総体の合意形成や事業プロジェクトにあたり、「聞く力」に徹し、編集力とファシリテート力の向上に努めてきました。データも含めてエビデンスづくりに注力し、合意形成がしやすい環境づくりを心がけています。長年の実践のなかで培ってきた各界各層の多彩な人脈ネットワークを出来る限り引き渡していきたいと考えています。

地域創生で危機意識のある自治体の方々と、領域横断的な取り組みを希求しています。

### ひとことPR

「足元を掘れ、そこに泉が湧く」をモットーに一貫して地域発信・地域連携を促進してきました。列島中の豊饒な地域文化と暮らしの親和性をベースに、地域の文化的資源の舞台化やスポーツ資源の活用、アニメIPを活用した地域振興を実践し、地域のアイデンティティーが地域コミュニティの形成につながるようサポートしてきました。産官学民協働の上で「地域力」をどう発揮していくのか、独自性を持った地域づくりのサポートをこれからも続けていきます。

## ○ 参考

### 取組分野の分類

登録者の取組を12の政策分野に分類しています(複数の分野に該当するものもあります)。

1.地域資源を活用した地域経済循環	2.まちなか再生
地場産品発掘・販路開拓	中心市街地活性化
6次産業化	空地・空家・空きビル・空き店舗等対策
○ 経営資源の引継(事業承継等)・起業支援	商店街活性化
地域中核企業等の支援	その他
その他	
3.生活機能の維持	4.環境保全・SDGs
地域医療・福祉	分散型エネルギーシステム
地域交通	地球温暖化対策
集落機能の確保	廃棄物・リサイクル対策
その他	その他
5.防災減災・危機管理	6.観光振興・交流
建築物耐震化・長寿命化	○ DMOとの連携
地区防災計画	○ インバウンド対応
BCP	○ 民泊・農泊
避難所運営	○ 地域おこし協力隊の推進
感染症対策	その他
その他	
7.関係人口の創出・拡大	8.移住・定住促進
○ 滞在・活動の場づくり	起業・事業承継等支援
○ 地域おこし協力隊の推進	空地・空家対策
○ 地域と関係人口の協働	○ 地域おこし協力隊の推進
その他	その他
9.少子化対策、子ども・子育て支援	10.地域づくり人材の育成・教育
結婚・出産・子育て支援	人材研修
働き方改革	ふるさと教育
子どもの貧困対策	○ 地域と教育機関の連携(高校魅力化・域学連携等)
その他	その他
11.自治体経営イノベーション	12.シティプロモーション・地域PR
財政マネジメント(公共施設管理・公会計整備)	○ 地域ブランディング
○ 官民連携(PPP・PFI)	○ メディア活用策
○ 自治体間連携	効果の把握・評価
○ 住民参加	その他
EBPMに基づく政策立案	
その他	

### 関連ホームページ

株式会社ソーシャルマーケティング	<a href="https://social-marketing.jp/">https://social-marketing.jp/</a>
二拠点・移住ライフ大学	<a href="https://dual-life-iiu.com/">https://dual-life-iiu.com/</a>

### 連絡先

メールアドレス	takayuki.urano [アットマーク] social-marketing.jp	電話番号	080-8899-9649
---------	---	------	---------------

※メールを送る際には[アットマーク]を『@』に変えてください。